

Exercícios – Manipulação de Strings

1. Elaborar um programa que leia uma senha e informe se ela é válida ou não. Para ser válida a senha deve conter letras maiúsculas, minúsculas e números. Além disso, a senha deve possuir entre 8 e 12 caracteres.

Senha: abracadabra
Senha Inválida

2. Elaborar um programa que leia o nome completo de um aluno. Valide o nome para que seja composto. Exiba apenas o primeiro nome do aluno em letras maiúsculas.

Nome Completo: Maria
Ops... Por favor, digite o nome completo

Nome Completo: Maria dos Santos
Nome no Crachá: MARIA

3. Elaborar um programa que leia uma palavra. Exiba a letra inicial (e suas ocorrências) e "_" nas demais posições, conforme o exemplo.

Palavra: Abacaxi
Descubra: A _ A _ A _ _

4. Uma palavra é dita palíndrome quando pode ser lida nos 2 sentidos. Elabore um programa que leia uma palavra e informe se ela é ou não palíndrome.

Palavra: mussum
mussum é Palíndrome

5. Elabore um programa que leia um e-mail de um aluno. Informe se o e-mail está em um formato válido ou não. Para ser válido, o e-mail deve possuir um sinal de "@", um ou mais pontos após o "@" e não deve possuir espaços.

E-mail: anamaria@senacrs.com.br
Ok! E-mail em formato válido.

6. Elabore um programa de implemente um jogo de Craps, conforme descrição a seguir: O jogador lança um par de dados (2 números aleatórios entre 1 e 6), obtendo um valor entre 2 e 12. Se, na primeira jogada, você tirar 7 ou 11, você tirou um "natural" e ganhou. Se você tirar 2, 3 ou 12 na primeira jogada, isto é chamado de "Craps" e você perdeu. Se, na primeira jogada, você fizer um 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, este é o seu "Ponto". Seu objetivo agora é continuar jogando os dados até tirar este número novamente. Você perde, no entanto, se tirar um 7 antes de tirar este "Ponto" novamente.

